ビジュアル設定資料集

TECMO

影牢 ～ダークサイド プリンセス～

ビジュアル設定資料集

INDEX

キャラクター
Characters

トラップを駆使する主人公

「魔神の娘」と呼ばれる存在。その出自は謎に包まれている。
魔神の封印を解く聖言を集めるために、3人のメディウムを伴って人間界に降り立った。

Designer Notes

打ち合わせ時に幾つかの方向性や企画として入れたい要素はいただいていましたので、それを盛り込んだデザイン案を複数提示しつつ、頭身の具合などを含めて少しずつ詰めていきました。
色々な要素を一度入れていってから、どんどん削ぎ落としていく作業は面白いです。
そして、2Dゲームとは違い、最終的には3Dキャラのためのデザインですので、ゲーム画面内や操作時での見え方などをスタッフさんたちと相談しながらデザインをFIXへという感じでした。
感情の起伏が少ない人形のような子をイメージしています。

(text by 前田浩孝)

「華麗」を司るメディウム

「使命を誇りとする意識」から生まれた。
生真面目であり、目的の遂行を最も大切とするが、可能であれば、魔神の偉大さを知らしめるために華々しい成果を得ることを好む。

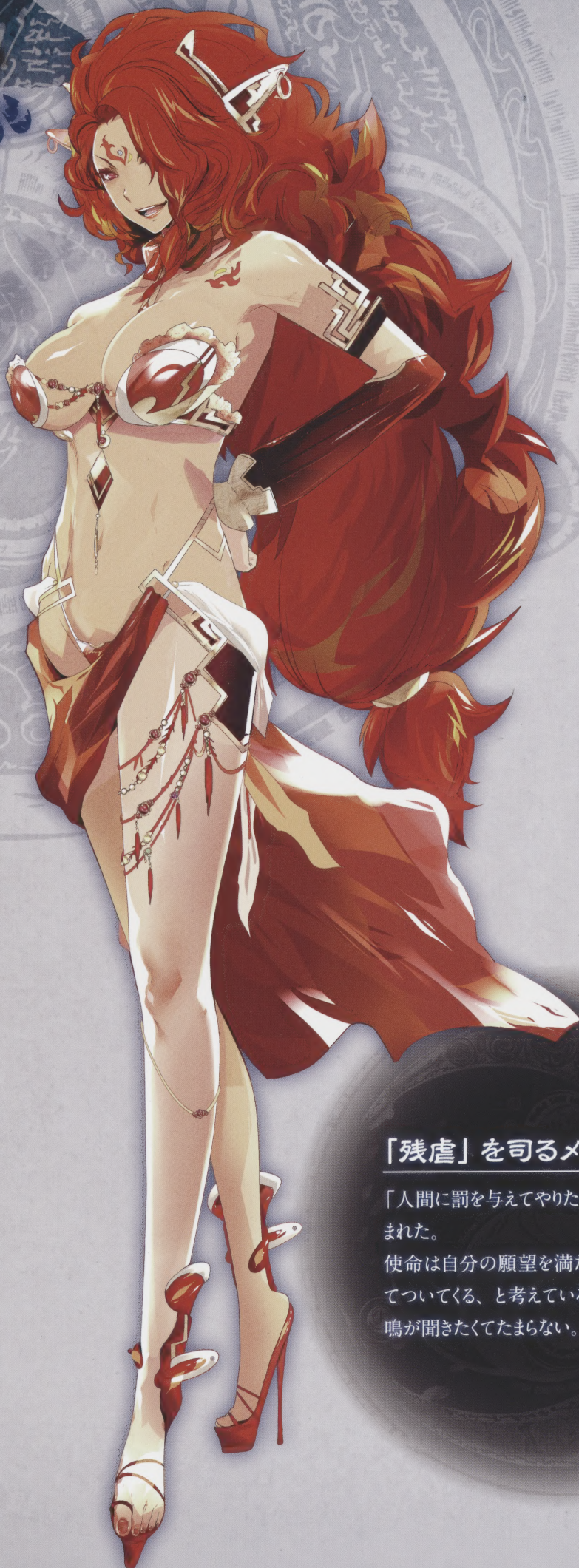
デザインラフ

Designer Notes

メディウムについては最初から青・赤・黄の振り分けだけが決まっていて、後はお任せしますとのことでした。

要素的には、青：真面目というか職務に忠実なタイプというところで、体格は細めでストイックなイメージ。

柔らかい印象を出したかったので、柔らかい布を纏ったイメージからデザインしています。

(text by 前田浩孝)

メディウム
ヴェルザ
んじゃ行こうか、姫様！
宴はここからだ！
「残虐」を司るメディウム
「人間に罰を与えてやりたいという意識」から生まれた。
使命は自分の願望を満たしていれば結果としてついてくる、と考えている。とにかく人間の悲鳴が聞きたくてたまらない。

デザインラフ

Designer Notes

赤：残虐・奔放というところで、体格は他２メディウムとの差別化でメリハリを。

攻撃的な印象を出したかったので、鋭角的なデザインをいれています。

普段ここまでの体型を描くことがないので、胸のリテイクは結構いただいてます。

(text by 前田浩孝)

「屈辱」を司るメディウム

「人間の傲慢さを砕いてやりたいという意識」から生まれた。
ヴェルザよりさらに無邪気に、使命は自分の願望を満たした結果と捉えている。
人に恥をかかせて笑うのが好きで、人間は面白い遊び道具だと思っている。

表情集

Designer Notes

黄:天真爛漫・小悪魔的なところからスタートしています。

ドクロと血しぶきをかわいく入れ込めないかなと思ってデザインしました。

『影牢』というシリーズからすると、デザイン通らないかなぁと思ったら、あっさりOKでした。

(text by 前田浩孝)

12聖者の末裔

ダウ・メニーゲル

堕ちた大義

傭兵団の団長。実際には盗賊の集団であり、祖先の栄光も誇りも失い、食うために略奪をくり返している。「魔女」の噂を聞き、手柄を独り占めしようと、レグリナたちの待ち構える古城へやってくる。

表情集
怒り
妄執
困惑
12聖者の末裔
ゼノ・シーン
自称「勇者」
ディクロイア王国遊撃軍の騎士。聖なるものを深く信奉し、正義を行うことにためらいがない。
しかし、その過剰な正義感から無謀な行動を強要するため、部下からは辟易されている。

12 聖者の末裔
ガラハ・ベルゴッシュ
ただ我欲のために
ディクロイア王国第七席国務大臣。ゼノの上官に当たる。
己の欲望を満たすためには手段を選ばないが、決して自分の身は危険にさらさず、配下の者を平気で捨て石にする。
表情集
怒り
笑い

トリガーハッピー
ディクロイア王国国教会の異端審問官。
信仰心の厚い敬虔なシスターだが、愛用の銃を手に異端審問の場に立つと、性格が豹変する。
12聖者の末裔
ラフィラ・ガン・フェイコニア
表情集
狂気
笑い
驚き

12聖者の末裔
ヴェイル・ブランドー
策謀の気配
飄々とした態度で毒舌を振るう伊達男。
その正体は凄腕の暗殺者。何者かの密命を受け、暗躍する。
表情集
笑い
冷ややか
真剣

12聖者の末裔
セリア・メビウス
イヴリン・アノマイラー
12聖者の末裔

12聖者の末裔
アルマ・ミュラー
テルマ・ミュラー
12聖者の末裔

12聖者の末裔
アーネスト・ラブ
ビクトル・ロゴス
12聖者の末裔

倒される者たち
戦士・男
戦士・女
弓兵・女

暗殺者・男
盗賊・女
騎士・男
騎士・女

巨漢戦士・男
弓騎士・女
防護服兵・男
防護服兵・女

魔術師・男

魔術師・女

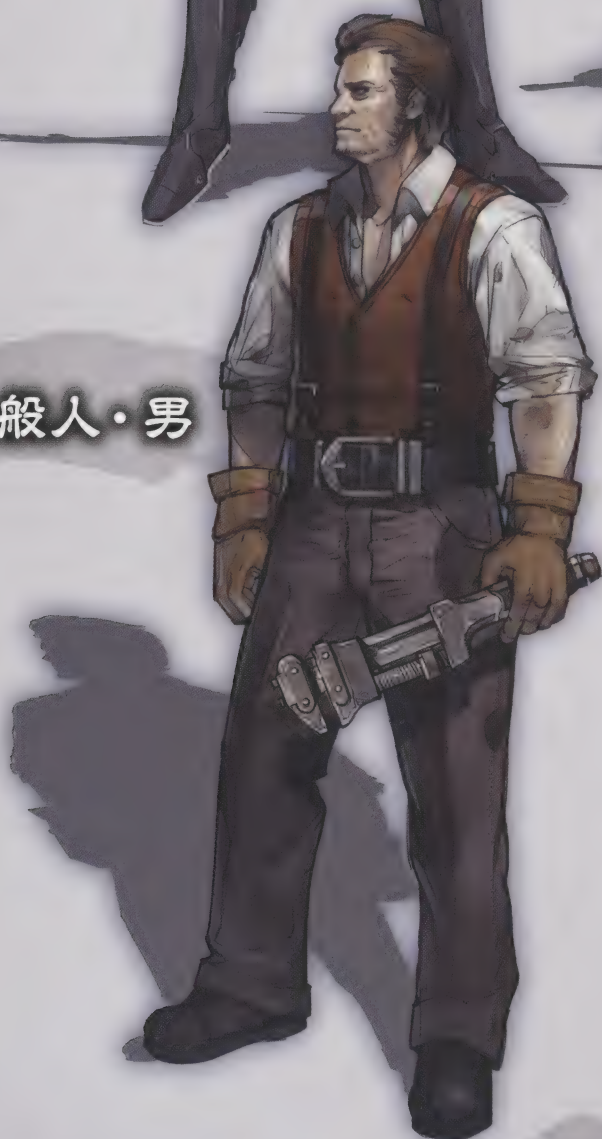
一般人・男

一般人・女

Column

影牢クロニクル Part1

刻命館

「トラップで侵入者を倒す」という独特なシステムを打ち出したシリーズ第一作。プレイヤーは父殺しの汚名を着せられたゼメキア王国王子となり、自分を陥れた者たちへの復讐のため、魔神を復活させるべく「刻命館」で人間狩りをくり返す。トラップの仕組みや、プレイヤーの選択次第で様々な結末を迎えるマルチエンディングなど、シリーズの基本が形作られた。一方、モンスター合成など、本作にしか存在しないシステムもあった。

刻命館
PlayStation®
発売日：1996年7月26日

シリーズ第二作。刻人（トキビト）という、人間によく似ているが人ならざる種族に支配されている世界で、プレイヤーはミレニアという少女となる。ミレニアは人間だが刻人に育てられ、命じられるままに人間狩りを続ける……。トラップを一定時間内に連続してヒットさせる「トラップコンボ」を採用。シミュレーション性の強かった前作『刻命館』に比べてアクション性が強化され、シリーズの方向性を決定づけた。

影牢 ～刻命館 真章～
PlayStation®
発売日：1998年7月23日

ステージ

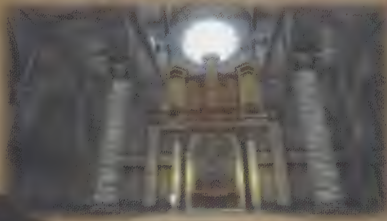
Stage

《凡例》仕掛け情報の見方

❶仕掛けの名前。
❷仕掛けの系統。
❸特定の殺傷形式に属したり、特殊効果を与えたりする仕掛けにはアイコンを表示。アイコンの見方（→P.43）。
❹仕掛けの説明。
❺仕掛けの攻撃力。
❻仕掛けのARK倍率。
❼仕掛けの系統評価値。

プロシュライン城

かつて地方領主であった、聖者の末裔の一族の城。数代前に政争に敗れて没落し、城以外のすべてを失った。現当主は一族の凋落を嘆き、世を恨むだけの日々を過ごしていた。

礼拝堂

謁見の間

審判の間

兵の庭園

Producer Notes

中世ファンタジー風のマップは、この城と最後に登場する遺跡の2カ所ですので、中世のエッセンスを凝縮しました。王座や礼拝堂、騎馬戦車や拷問部屋など、極端なコンセプトを持つ部屋になっています。戦いやすいマップが多く、序盤のトラップコンボの実験や1つ1つの仕掛けを味わえるように設計しました。また、『謁見の間』には世間で有名な、残虐な牛の仕掛けを用意しています。

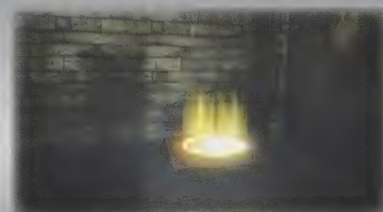
エントランス

大騎士像 残虐

大剣を上段に構えた大きな騎士像。スイッチを押すと剣を振り下ろし、一定時間後に構え直す。背後からトラップを当てると、階段下まで敵を押しつぶしながら進む。

80 0.9 75

ヒールサークル

上に乗るとレグリナの体力・状態異常を回復する。エネミーには効果なし。

打ち上げる床 華麗

上に乗った人物を上空に打ち上げる。ダメージはほぼない。

1 3.0 55

兵の庭園へ

大騎士像スイッチ

倒れる柱 華麗

衝撃を与えると、反対方向に倒れる。

55 2.4 95

礼拝堂へ

武器立て 華麗

武器を立てかけてある置物。エネミーを跳ね飛ばす系のトラップでぶつけるとダメージを与え、さらに正面2ブロック先にはじき返す。

25 3.0 65

階段

メガロックなどを落とすと、傾斜に沿って転がる。

倒れる柱 華麗

55 2.4 95

礼拝堂

⚜ パイプオルガン 残虐

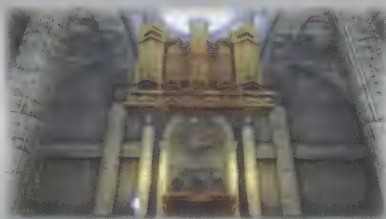
荘厳なパイプオルガン。スイッチを押すと落下し、エネミーを串刺しにする。再使用不可。

100 2.5 55

⚜ 倒れる柱 華麗

55 2.4 95

⚜ 吊り牢 屈辱

天井から吊り下げられた牢。扉にエネミーをぶつけると捕獲できる。再使用不可。

0 0.0 0

⚜ 裁きエリア

このエリアに入ると裁きの女神像が発動。

⚜ 謁見の間へ

⚜ 倒れる柱 華麗

55 2.4 95

⚜ 抱擁の女神像 残虐

優しげな笑顔を浮かべた女神像。ぶつけたエネミーを拘束し、飛び出す針束で串刺しにしてダメージを与える。

40 1.5 90

⚜ パイプオルガンスイッチ

⚜ エントランスへ

⚜ 裁きの女神像 華麗

祈りを捧げる女神像。特定エリア内に入ったエネミーに雷撃でダメージを与える。

25 2.2 55

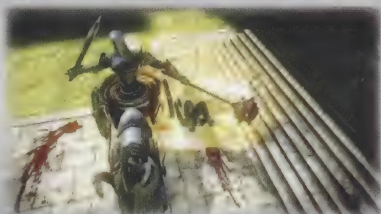
兵の庭園

⚜ 吊り牢 屈辱

0 0.0 0

⚜ 断罪のチャリオット 華麗

庭園を周回しているウィザードギア。右手に剣、左手にメイスを持ち、一定タイミングごとに武器を振るう。スイッチを押すたびに使用する武器を切り替えられる。

30 3.3 90

⚜ 火薬樽 華麗

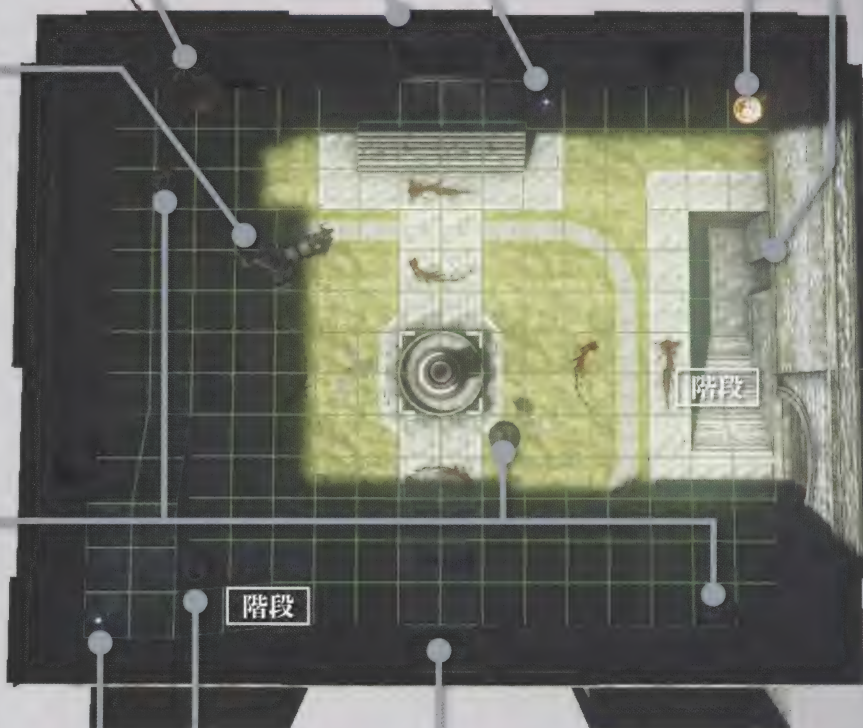
衝撃を与えると転がる樽。転がり中にぶつかるとダメージ。壁にぶつかるか、火属性の攻撃やトラップを当てると爆発する。

40 2.9 70

⚜ 断罪のチャリオットスイッチ

⚜ 審判の間へ

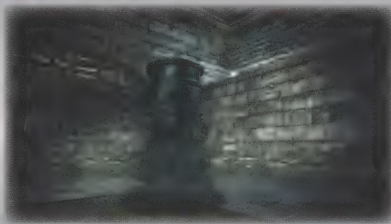
⚜ 謁見の間へ

⚜ ヒールサークル

⚜ エントランスへ

⚜ 大砲スイッチ

⚜ 大砲 屈辱

砲塔に放り込んだエネミーを射出する。スイッチで射出方向を変えられる。

50 1.2 80

謁見の間

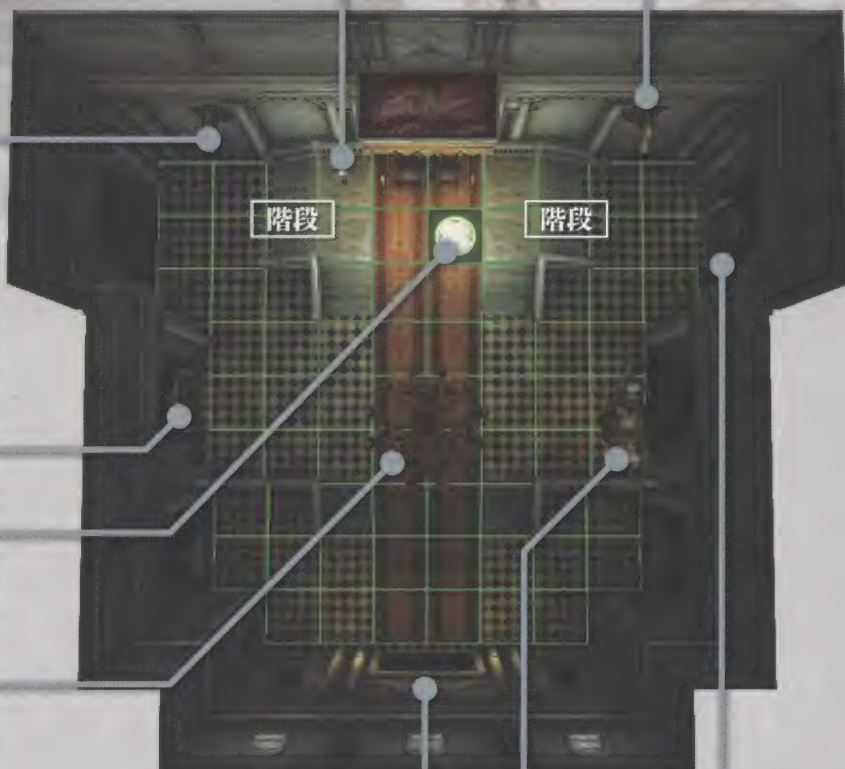
一角獣の角 屈辱

一角獣の頭の剥製。エネミーをぶつけるとダメージを与え、さらにはじき返す。ぶつける向きによって、はじき返す方向が異なる。

10 6.0 50

シャンデリアスイッチ

一角獣の角 屈辱

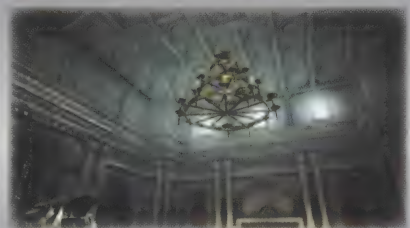
10 6.0 50

礼拝堂へ

打ち上げる床

1 3.0 55

落ちるシャンデリア 華麗

豪奢なシャンデリア。スイッチを押すと落下してダメージを与える。再使用不可。

65 4.0 60

兵の庭園へ

審判の間へ

ヒートオックス 屈辱

真鍮の雄牛像。古代ギリシアで設計された拷問具。中は空洞になっており、放り込んだエネミーを蒸し焼きにする。

50 1.6 100

審判の間

打ち上げる床 華麗

1　3.0　55

吊り牢 屈辱

0　0.0　0

拷問水車 屈辱

トゲのついた水車。エネミーをぶつけるとトゲで磔(はりつけ)にして回転する。

25　2.8　70

謁見の間へ

審判の刃 残虐

巨大な断頭台。キャラクターが下に立つと、長大な刃が落下する。エネミーを跳ね飛ばして、吊り下げられている刃にぶつけることでもダメージを与えられる。

70　1.0　95

兵の庭園へ

電気椅子 残虐

電流の流れる椅子。触れたエネミーを一定時間拘束し、電流でダメージを与える。吹き飛ばし系で上部にぶつけた場合は、拘束後、さらに上空へ跳ね飛ばす。

35　2.0　60

バルマギア

放棄され無人と化した工場。経営者全員が構内で怪死を遂げ、恐れをなした従業員が次々と逃げ出し、現在に至る。だが、魔導仕掛けの機械は今でも稼動を続けている。

Producer Notes

今作は中世風のマップ以外にも、面白いトラップが仕掛けられそうな場所を用意しました。その1つである『バルマギア』は、スチームとギアに彩られた機械仕掛けのマップです。いたるところに蒸気機関車が走り、ベルトコンベアや巨大発電機が待ち構えています。障害物が多いので、それをうまく利用しながら戦うことが求められます。

ショールーム

✤天空のビヒモス
華麗 残虐

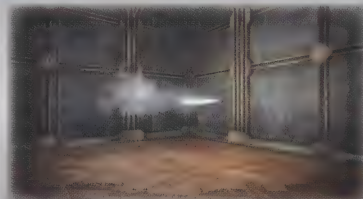
鯨のような飛行船型のウィザードギア。スイッチを押すと一定軌道を周回する。周回中は爆弾とアンカーを定期的に投下する。

爆弾	30	3.4	85
アンカー	40	2.3	50

※アンカーは残虐、爆弾は華麗系統。

デザイン画

✤灼熱スチーム 華麗
壁にある排気口から定期的に高熱のスチームが吹き出す。スチームに当たるとダメージを受けて後退、または吹き飛ばされる。

10 3.9 75

✤小型潜水艇 屈辱
壁に吊り下げられた球状の潜水艇。エネミーを中に放り込むと捕獲できる。

0 0.0 0

✤メタルワークルームへ

✤天空のビヒモススイッチ

✤紅蓮魔導汽車 華麗
一定間隔で室内を横断する汽車型のウィザードギア。エネミーを跳ね飛ばすほか、内燃機関に放り込むことも可能。

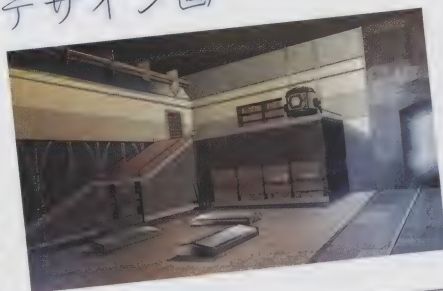
40 1.9 75

✤ヒールサークル

✤メンテナンスルームへ

デザイン画

✤工具立て 華麗
工具を立てかけてある置物。エネミーを跳ね飛ばす系のトラップでぶつけるとダメージを与え、さらに正面2ブロック先にはじき返す。

20 3.3 65

メンテナンスルーム

油樽 華麗

油の詰まった樽。衝撃を与えると転がる。転がり中にぶつかるとダメージ。壁やキャラクターにぶつかると壊れて油をまき散らし、火属性の攻撃やトラップを当てると爆発する。

35 3.1 70

メタルワークルームへ

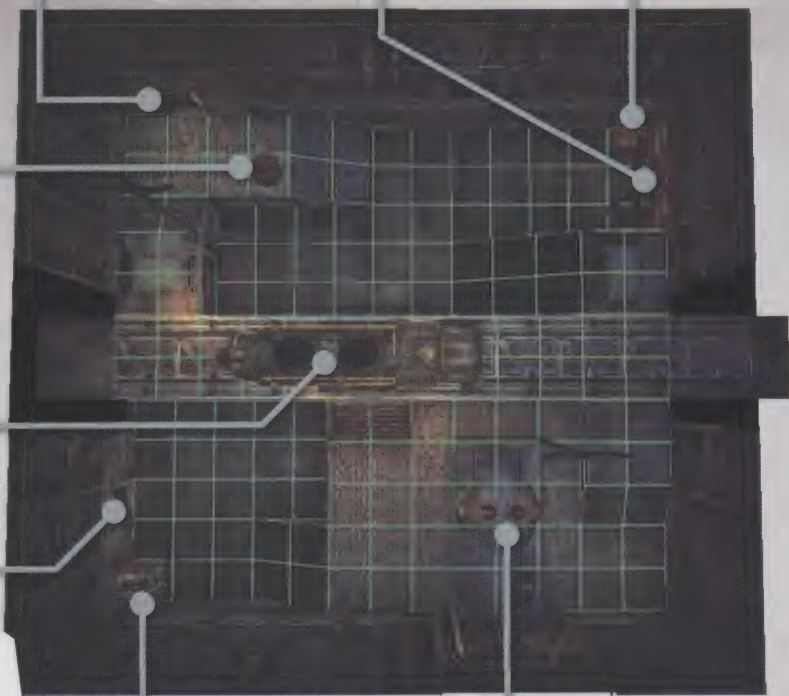
コントロールルームへ

工具立て 華麗

20 3.3 65

紅蓮魔導汽車 華麗

40 1.9 75

ショールームへ

デザイン画

洗車装置 屈辱

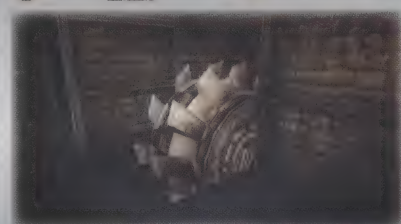
紅蓮魔導汽車の洗車装置。ぶつかったキャラクターを吸い込み、反対側に激しい勢いで射出する。

15 3.2 60

デザイン画

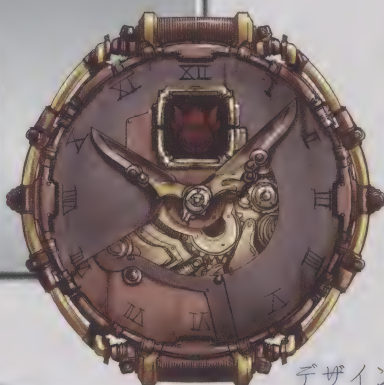
ギア 華麗

高速で回転する巨大な歯車。ぶつかったキャラクターにダメージを与えて跳ね飛ばす。

35 2.0 55

コントロールルーム

⚜ からくり時計 残虐

壁に設置された巨大な鳩時計。時計の前にキャラクターを打ち上げると、飛び出したからくり鳩で突き刺し、さらに回転した時計針で挟んでダメージを与える。

60 3.5 60

デザイン画

⚜ ターンテーブル 華麗

スイッチを押すたびに紅蓮魔導汽車の軌道を変えるターンテーブル。車両止めにキャラクターをぶつけるとダメージを与えられる。

20 1.4 50

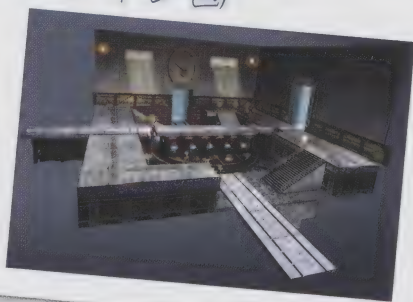
⚜ エネルギールームへ

⚜ 油樽 華麗

35 3.1 70

⚜ 小型潜水艇 屈辱

0 0.0 0

⚜ メンテナンスルームへ

⚜ ターンテーブルスイッチ

⚜ 灼熱スチーム 華麗

10 3.9 75

⚜ 紅蓮魔導汽車 華麗

40 1.9 75

デザイン画

メタルワークルーム

✤ 大溶鉱炉 残虐

マグマが煮えたぎる巨大な溶鉱炉。放り込まれたキャラクターは大きなダメージを受け、大溶鉱炉の下から放出される。

70 0.7 75

デザイン画

✤ クラフトルームへ

✤ ショールームへ

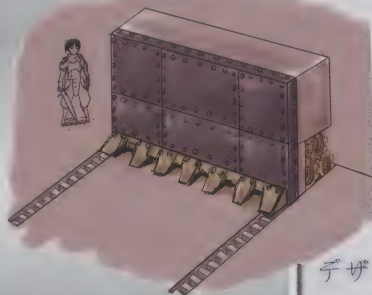
階段

✤ メタルキャリアースイッチ

✤ メンテナンスルームへ

✤ メタルキャリアー 華麗

鉄くずを溶鉱炉へ流し込むための可動壁。スイッチを押すと作動する。せり出している間は、壁の後ろを通過可能。

5 1.3 55

デザイン画

クラフトルーム

ギア 華麗
35 2.0 55

ベルトコンベア 華麗
0 0 50

油樽 華麗
35 3.1 70

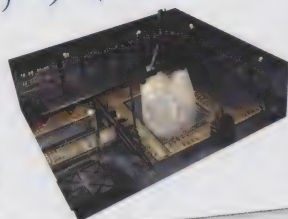
エネルギールームへ

メタルワークルームへ

圧縮プレス機 残虐
65 0.8 55

ギア 華麗
35 2.0 55

ギア 華麗
35 2.0 55

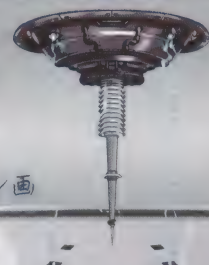
小型潜水艇 屈辱
0 0.0 0

エネルギールーム

スパークチェーン 華麗
25 2.0 50

灼熱スチーム 華麗
10 3.9 75

コントロールルームへ

巨大発電機 華麗
35
4.0
85
デザイン画

ギア 華麗
35 2.0 55

クラフトルームへ

巨大発電機スイッチ

ラプリアパーク

経営悪化により放棄された遊園地。魔導仕掛けの遊具を多数導入して話題になったが、立地が悪く年を追うごとに来園者は減少、ついには廃業に至った。

イベントステージ

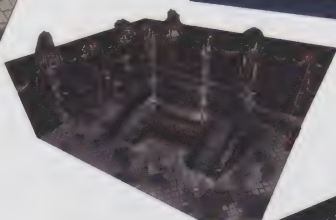
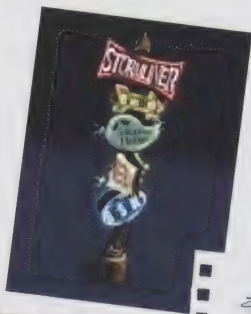
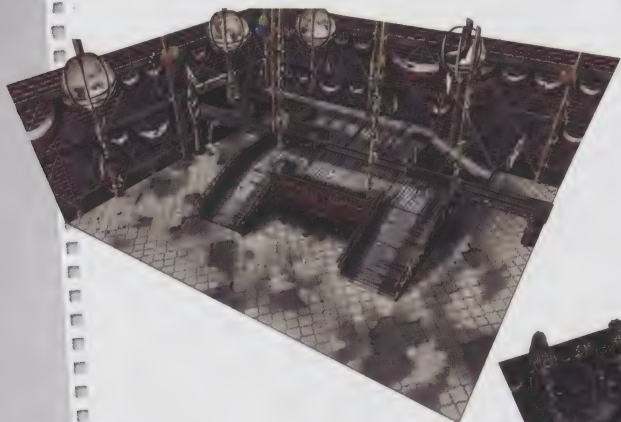
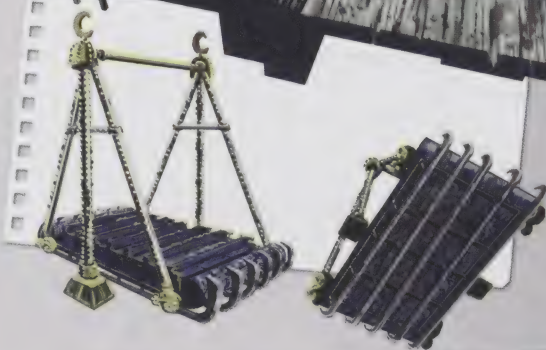
ワンダーパドック

フライトガーデン

ホラーハウス

ファンタジーゲート

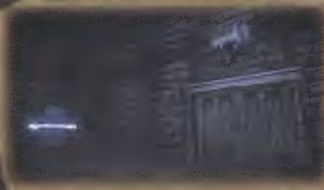
Producer Notes

前から室内遊園地をモチーフにしたマップを作りたかったので、今作でついに実現しました。世界観を合わせるためにレトロで廃れた雰囲気です。全体はジェットコースターを走らせて統一感を出していますが、各部屋には中心となるアトラクションがあり、それぞれの部屋で遊び方が異なります。このエリアは城と同様に戦うスペースはありますが、それぞれの仕掛けが動くため、タイミングも考えたトラップコンボが求められます。

ステージ
デザイン画
ファンタジーゲート
デザイン画
フライトガーデン
BIG SWING
デザイン画
ホラーハウス
デザイン画
ワンダーパドック
デザイン画
イベントステージ

ス カジーニ遺跡

12聖者が魔神を封印した地下遺跡。人が偶然迷い込んだりしないよう、人払いの呪法が施されている。それでもなお踏み込む者には、侵入者撃退用の仕掛けが待ち受ける。

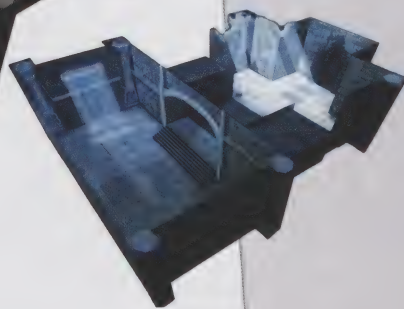
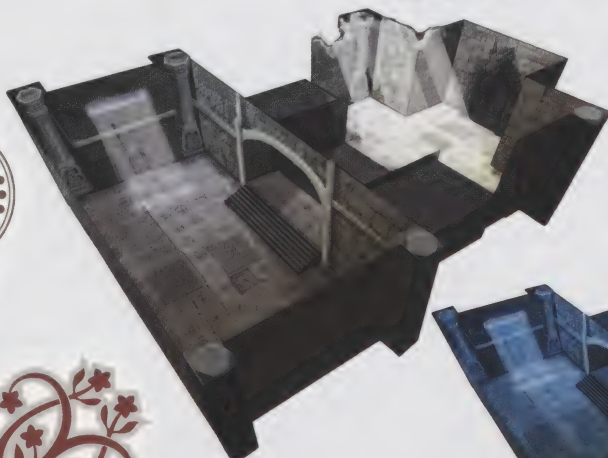
業火の間

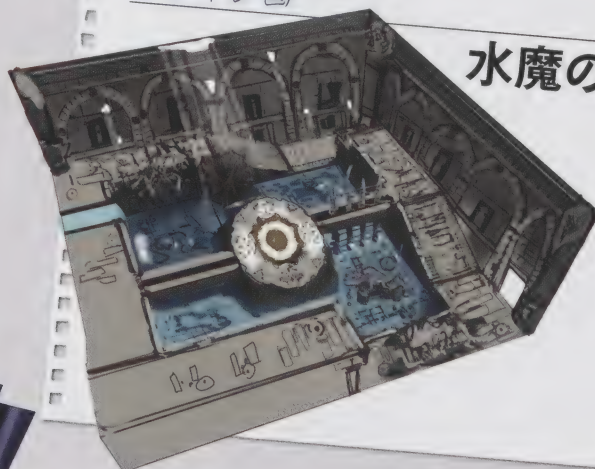
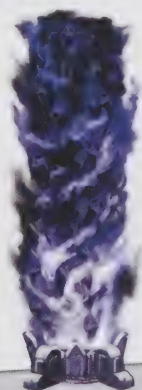
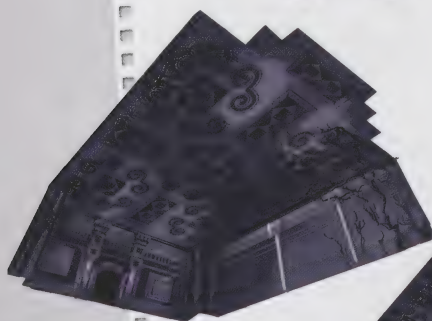
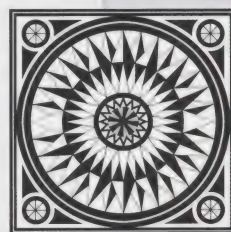
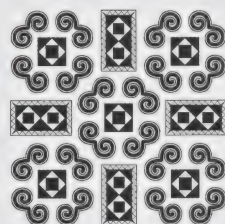
水魔の狩場

氷獄の門

幻夢の大階段

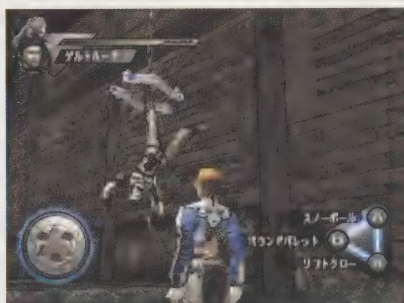
封印の祭壇

Producer Notes

古くて魔法的なものがありそうな神秘的な場所を狙いました。今まで集めてきたトラップを使って、トラップコンボを思う存分堪能できるよう仕掛けは控えめの部屋と、凝った仕掛けをうまくつないで終盤にふさわしい派手な戦いができる部屋とに分かれています。古のウィザードギアや正体不明の物体などもありますが、最後の部屋の仕掛けを楽しんでください。

デザイン画
氷獄の門
デザイン画
水魔の狩場
デザイン画
封印の祭壇

Column

影牢クロニクル Part2

蒼魔灯

PlayStation®
発売日：1999年12月9日

シリーズ第三作。主人公・レイナは暴虐なアレンダル王国に拉致され窮地に陥るが、とある人物に助けられ、トラップを操る能力をも授かる。トラップを駆使して追っ手を撃退する彼女だったが、トラップには恐るべき代償があった。エンブレムやリングといったものを使って、トラップを開発・強化できるのが特徴。また、ストーリー以外にも様々なモードが用意され、プレイの幅が広がった。

影牢Ⅱ -Dark illusion-

PlayStation® 2
発売日：2005年6月30日

シリーズ第四作。主人公・アリシアはフローネンブルグ王国の王女だったが、陰謀渦巻く宮廷から追われ、迷い込んだ館で図らずも「魔手」を宿してしまう。トラップを操る能力を得たアリシア。しかし彼女を巡る陰謀劇は激しさを増し……。サブタイトルにもなっている「Dark illusion」と総称される大がかりな仕掛けが登場。発動条件は厳しいが、ヒットさせれば専用のデモシーンと同時に大ダメージが与えられた。

トラップ

Trap

《凡例》トラップ情報の見方

❶トラップを設置できる場所。
❷トラップの攻撃力。
❸トラップのチャージにかかる時間。
❹トラップのARK倍率。
❺トラップの系統評価値。
❻トラップの解放に必要な熟練度。
❼トラップの解放に必要なWARL。

❽トラップの殺傷形式。
カビンなどをかぶせるトラップ。
体を挟んで攻撃するトラップ。
岩などで攻撃するトラップ。
飛来するもので攻撃するトラップ。
天井から迫るもので攻撃するトラップ。
壁からせり出すもので攻撃するトラップ。
床からせり出すもので攻撃するトラップ。

設置場所	1	壁	必要熟練度	6	2000
DAMAGE	2	35	WARL	7	1000
CHARGE	3	150	殺傷形式	8	
ARK	4	1.0	特殊効果	9	—
系統評価値	5	50			

❾トラップの特殊効果。
炎状態。炎に包まれ、徐々に体力が減る。停止できなくなる。
氷状態。氷漬けになり、一定時間動けなくなる。
電気状態。感電し、移動速度と動作が遅くなる。
スロー状態。移動以外の動作ができなくなり、移動速度も遅くなる。
油状態。油まみれになる。炎属性の攻撃を受けると炎状態になる。
怒り状態。プレイヤーをひたすら追いかけるようになる。
吸引効果。吸い寄せられ、一定時間動けなくなる。

特典トラップ

初回特典およびプレミアムBOX特典として獲得できる特別なトラップを紹介！

ゴールデンホース

金色に輝く拷問用の木馬

Producer Notes

シリーズの中で皆様に愛されている「デルタホース」をベースに、この世界でも貴重な黄金をふんだんに使って改良を加えたものが「ゴールデンホース」です。ゴージャスになっただけでなく、硬い強度を誇り、より天頂部にエッジを効かせてあります。敵の防御力を無視したダメージを与えるだけでなく、トラップに掛かった後は、敵は頭に血が上り怒り状態になります。そりゃ怒りますよね。

Spec

設置場所	床	必要熟練度	—
DAMAGE	25	WARL	—
CHARGE	8	殺傷形式	—
ARK	0.8	特殊効果	
系統評価値	100		

ギロチン

残虐

豪華絢爛な装飾が施された処刑用具

デザイン画

Producer Notes

「ギロチン」というとトラップというよりも処刑道具です。シリーズを通して形を変えながら登場してきました。『影牢』では部屋の仕掛け、『蒼魔灯』では「ポイズンブレード」という所持トラップと部屋の仕掛け、『影牢II』では3枚刃の所持トラップとして登場しました。今作は1枚刃のわかりやすい形状にし、装飾された刃が敵めがけて高速で振り下ろされます。防御力無視でダメージの高い破壊力抜群の残虐トラップです。

Spec

設置場所	天井	必要熟練度	—
DAMAGE	65	WARL	—
CHARGE	11	殺傷形式	
ARK	0.9	特殊効果	—
系統評価値	80		

UFO

華麗

未確認飛行物体が人間を壁まで連れ去る

Spec

設置場所	壁	必要熟練度	―
DAMAGE	15	WARL	―
CHARGE	5	殺傷形式	―
ARK	0.7	特殊効果	―
系統評価値	60		

Producer Notes

「UFO」は、壁から壁まで飛んでいくタイプのトラップです。小さいですが、耐性を持った敵がいない便利なトラップです。トラップコンボの起点にするとよいかもしれません。床に沿って動くので坂などの上り下りもOKで、起伏に富んだマップでも活躍します。誰が乗っているのかは秘密です。「未来編」があったら明かされるかもしれません。

デザイン画

クイーンハイヒール

屈辱

女王様からのご褒美

Spec

設置場所	天井	必要熟練度	―
DAMAGE	40	WARL	―
CHARGE	7	殺傷形式	―
ARK	1.2	特殊効果	―
系統評価値	85		

Producer Notes

屈辱的なトラップと言えば、なんだろう？　と考えたときに真っ先に思い浮かんだのがハイヒールでした。最初は、世界観を壊すかもしれないと思って躊躇していましたが、屈辱メディウムの「リリア」という設定と、他のトラップのバランスを考えて、特典として入れることを決めました。精神から破壊するため、防御力無視のトラップです。足しか見えませんが、どんな女王様の足なのかは想像にお任せします。

デザイン画

華麗

プッシュウォール

壁がせり出して人間を押し出す

Spec・効果範囲

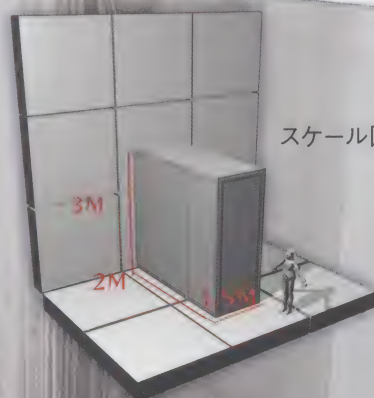
設置場所	壁	必要熟練度	0
DAMAGE	5	WARL	0
CHARGE	4	殺傷形式	
ARK	1.2	特殊効果	—
系統評価値	65		

Producer Notes

「プッシュウォール」はこのゲームならではの由緒正しいトラップで、壁系の代表格です。ダメージはあまりなく、敵を押し出す以外にも「メガロック系を転がす」「柱を倒す」など、他のトラップや部屋の仕掛けと組み合わせると効果を発揮します。今作は壁が3段階に伸縮する機械的なデザインになっています。初期装備のトラップですが、クセがなく扱いやすいです。

デザイン画

正面

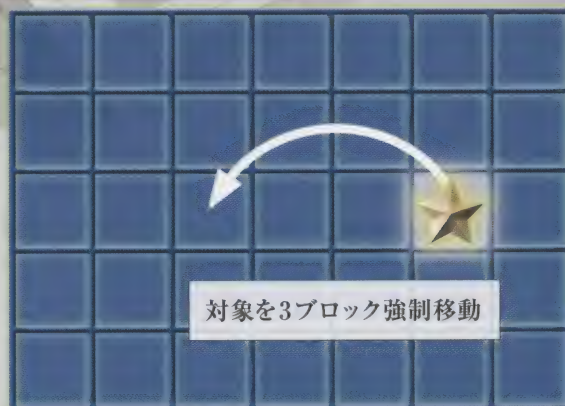
側面

スケール図

スプリングフロア

好きな方向に人間を跳ね飛ばす

Spring Floor

Spec・効果範囲

設置場所	床	必要熟練度	0
DAMAGE	5	WARL	0
CHARGE	4	殺傷形式	
ARK	0.7	特殊効果	―
系統評価値	50		

Producer Notes

華麗トラップの中心的な存在で、敵を空中に飛ばして移動させる、トラップコンボになくてはならない存在です。敵を空中に放りあげるため、「AERIAL HIT」ボーナスを出すための起点にもなります。今作は、トラップ設置画面で、矢印による敵の動きのシミュレーションがあるので、トラップコンボが組みやすくなっています。

デザイン画

スケール図

ベアトラップ

大型のトラバサミが人間の足を挟む

Bear Trap

Spec・効果範囲

設置場所	床	必要熟練度	0
DAMAGE	15	WARL	0
CHARGE	4	殺傷形式	
ARK	0.8	特殊効果	ー
系統評価値	65		

デザイン画

Producer Notes

世間一般で、罠といえばこれを思い浮かべる代名詞的な存在。実際には狩猟用に使われています。『刻命館』も含めて、シリーズすべてに同じ名前で登場する唯一のトラップです。外見は地味ですが、敵をマスの中心に補正するのでトラップコンボとの相性がよく、他のトラップがチャージされるまでの拘束用として、序盤で重宝する機能的な裏方です。今作では、より巨大化して安定感を増しました。

バキュームウォール

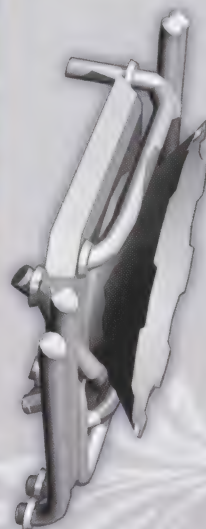
吸引装置が人間を壁に貼りつける

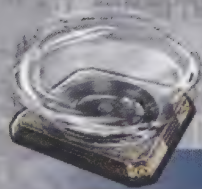
Spec・効果範囲

設置場所	壁	必要熟練度	1500
DAMAGE	1	WARL	700
CHARGE	5	殺傷形式	―
ARK	0.6	特殊効果	
系統評価値	55		

対象を設置位置まで引き寄せる

Producer Notes

バキューム系はトラップコンボを組む方にとても重宝がられているトラップです。殺傷能力は低いですが、効果の距離もある程度あり、トラップコンボの起点にしやすいです。ただ、便利すぎるので、単体でのARKレートを低めに設定してあります。華麗系の序盤で手に入るので、トラップコンボが難しく感じる方は、早めに開発・装備して、これを起点に3つくらいのトラップコンボを組んでみるとよいかもしれません。

デザイン画

スケール図

バキュームフロア

床に出現した吸気口が人間を吸い寄せる

Vacuum Floor

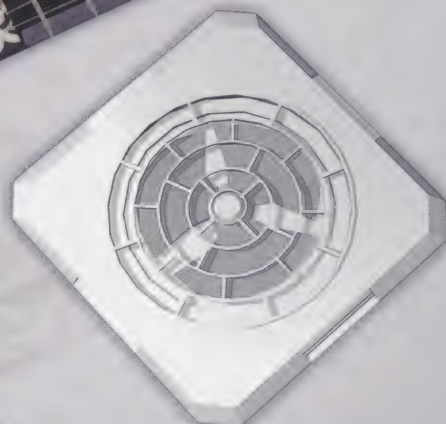
Spec・効果範囲

設置場所	床	必要熟練度	18900
DAMAGE	1	WARL	3000
CHARGE	6	殺傷形式	ー
ARK	0.5	特殊効果	
系統評価値	50		

対象を設置位置まで引き寄せる

デザイン画

Producer Notes

「バキュームフロア」は開発中盤で手に入るトラップですが、「バキュームウォール」より効果範囲も広く扱いやすいので、トラップコンボで遊ぶ方には、いろいろな場面で使いがいのあるトラップです。ただ、油断して近くにいると自分も吸い込まれてしまうので注意が必要。こちらも単体でのARKレートが低いのが玉にキズです。

スケール図

ファイアーボール

壁から放たれた火の玉が人間を襲う

Fire Ball

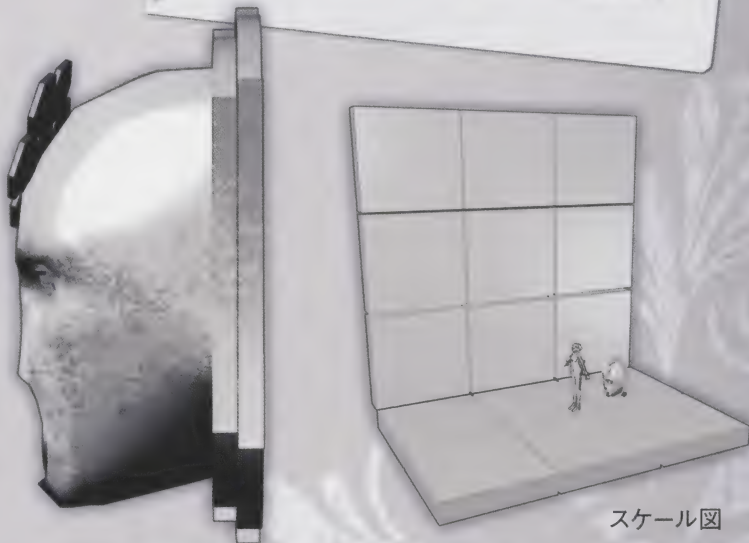
Spec・効果範囲

設置場所	壁	必要熟練度	3400
DAMAGE	35	WARL	1000
CHARGE	3	殺傷形式	
ARK	1.8	特殊効果	
系統評価値	85		

Producer Notes

チャージ時間が短く、ダメージは中の下くらいあるので、単発トラップとしても使えます。炎のついたトラップの中では機動性に優れ、「アブラカビン」や「油樽」で、敵を油まみれにした後に、このトラップをヒットさせると油に引火し、大きなダメージを与えます。また、炎の玉が魔法の力で床に沿って進むため、階段などの傾斜がある地形でも威力を発揮します。

デザイン画

射出装置

スケール図

スパークロッド

周囲に電撃を放ち人間を感電させる

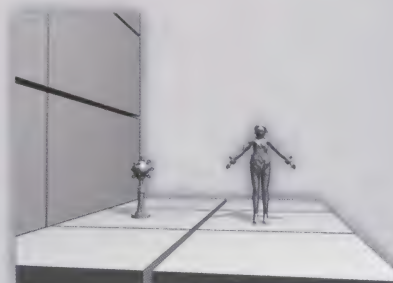
Spark Rod

Spec・効果範囲

設置場所	床	必要熟練度	6000
DAMAGE	35	WARL	1200
CHARGE	5	殺傷形式	—
ARK	0.6	特殊効果	
系統評価値	60		

Producer Notes

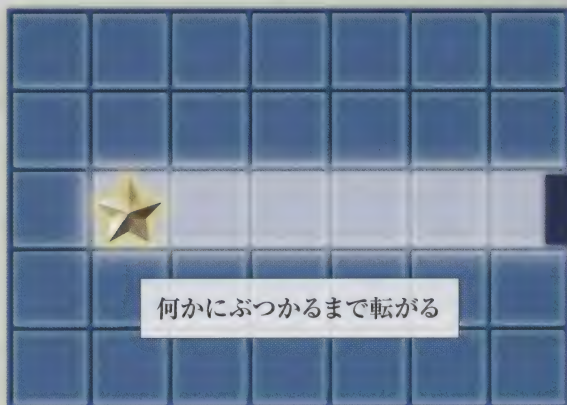
ロッド先端の丸い球から強力な電撃を放ち、複数の相手を一度に拘束してダメージを与えるトラップです。トラップを起動してから電撃が発生するまでの時間が短いため当てやすく、ダメージもそこそこあるため、単発トラップとしても使えます。複数の敵をまとめてトラップコンボにつなげたいときには、起点にするとよいかもしれません。

デザイン画

スケール図

ローリングボム

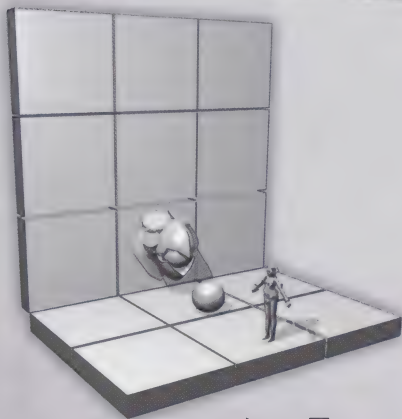
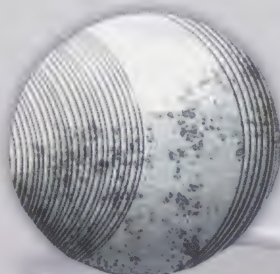
当たると爆発する爆弾を壁から転がす

Spec・効果範囲

設置場所	壁	必要熟練度	33100
DAMAGE	55	WARL	3000
CHARGE	6	殺傷形式	—
ARK	1.2	特殊効果	
系統評価値	100		

Producer Notes

見かけによらず、すべてのトラップの中でも使いこなすのが難しいトラップの1つです。他のアロースリットなどにあるようなホーミングの機能はなく、ボム系同様に当て方によって飛ぶ方向が変わってくるというクセがあります。が、単体でのダメージはかなり高く、油まみれの敵を炎状態にするので、単発トラップで戦う人にはよいかもしれません。逆にこのトラップをトラップコンボで華麗に使いこなすことができたら、真のトラップマスターです。

デザイン画

射出装置

スケール図

クレーン

クレーンが人間を捕らえて放り投げる

Crane

Spec・効果範囲

設置場所	天井	必要熟練度	4600
DAMAGE	15	WARL	1000
CHARGE	5	殺傷形式	
ARK	1.7	特殊効果	―
系統評価値	85		

Producer Notes

『刻命館』であった「光速クレーン」をイメージして用意しました。見た目は楽しいですが、「ベアトラップ」などの他の拘束系トラップと比べて、ダウン状態の敵にはヒットしないので、起き上がりのタイミングを狙う必要があります。が、1ブロック強制移動という機能を有しているので、一度当てた後は次のトラップに楽につなげることができます。

デザイン画

サンダージャベリン

稲妻をまとった槍が人間を貫く

Thunder Javelin

Spec・効果範囲

設置場所	壁	必要熟練度	13600
DAMAGE	45	WARL	2500
CHARGE	4	殺傷形式	
ARK	1.4	特殊効果	
系統評価値	95		

デザイン画

射出装置

スケール図

Producer Notes

アロー系の中ではダメージが高く、敵に当たっても通過する「貫通」の機能を有しています。「バキュームフロア」などで敵を集めておいて一網打尽にするなど、複数の敵を相手にするバトルで効果を発揮します。また自分の体力に余力のあるときには、自分に敵を引きつけておいて、自分を貫通させて敵を倒すなどの荒技もできます。

ペンデュラム

振り子状の刃が人間を切りつける

Pendulum

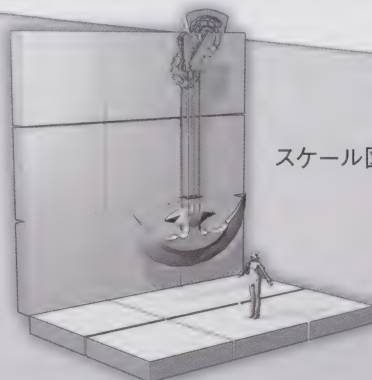
Spec・効果範囲

設置場所	天井	必要熟練度	0
DAMAGE	45	WARL	0
CHARGE	5	殺傷形式	
ARK	0.9	特殊効果	—
系統評価値	60		

対象を3ブロック強制移動

Producer Notes

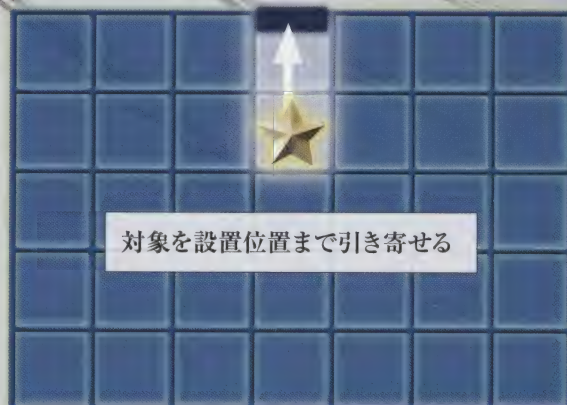
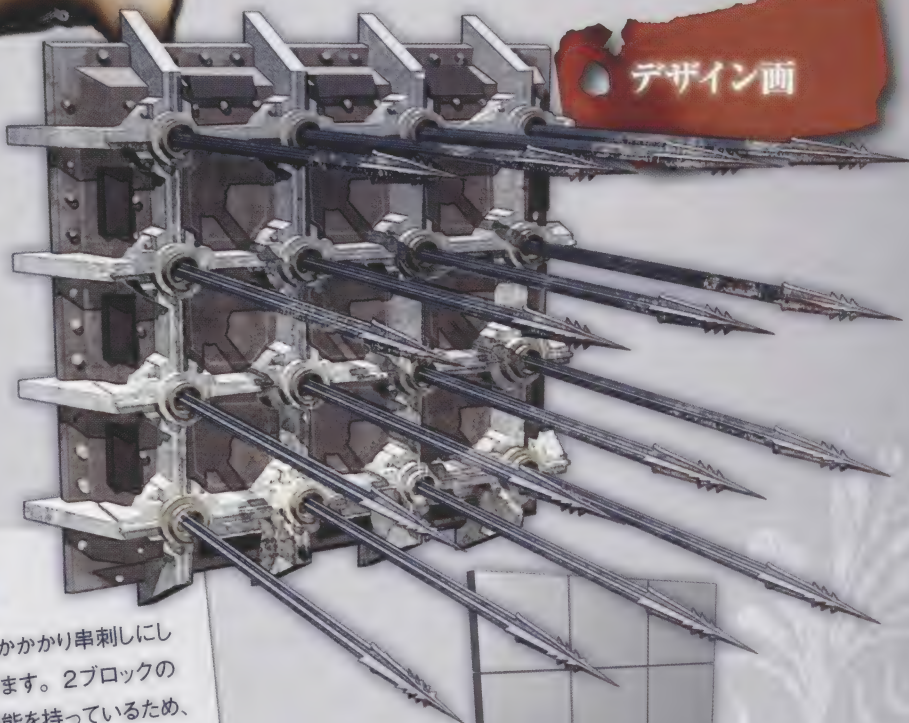
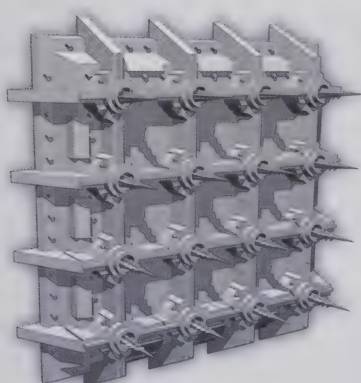
『影牢』の部屋の仕掛けとしてデビューしましたが、シリーズを重ねるうちに、パッケージの表紙を飾るようなセンターポジションを獲得してきたトラップです。起動してからヒットまでのタイムラグがあるので、単発では当てにくいかもしれません。ダメージは大きく、アーマーブレイクの最後のトリガーである「強打」の能力も持っている使いでのあるトラップです。

スケール図

ギルティランス

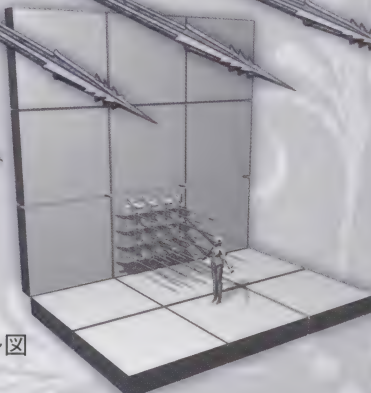
槍が人間を串刺しにし、壁まで引き寄せる

Guilty Lance

Spec・効果範囲

設置場所	壁	必要熟練度	0
DAMAGE	40	WARL	0
CHARGE	5	殺傷形式	
ARK	0.5	特殊効果	―
系統評価値	55		

デザイン画

スケール図

Producer Notes

16本の壁槍が同時に敵に襲いかかかり串刺しにした後、引き寄せて壁に叩きつけます。2ブロックの射程と壁際で方向を調整する機能を持っているため、トラップコンボで重宝する壁トラップです。ゲーム開始時から持っているトラップですが、今作は2ブロック幅の通路が多いため、2ブロックに効果のある「ギルティランス」は終盤まで有効です。

ブラッディシザー

床から巨大なハサミが突き出し挟み斬る

設置場所	床	必要熟練度	13300
DAMAGE	50	WARL	3500
CHARGE	7	殺傷形式	
ARK	0.6	特殊効果	—
系統評価値	80		

Bloody Scissor

デザイン画

スケール図

Producer Notes

3対の大きく鋭利なハサミが容赦なく襲いかかるという、残虐トラップの中でも痛々しいランキング上位に入る新トラップです。ヒットしたときの血の吹き出る量からも痛みが伝わるかと思います。実際、敵に与えるダメージも見た目相応に大きく、体力の多い敵を削っていく役割を担います。このトラップでトドメをさせたとき、ヴェルザは高笑いしていることでしょう。

キラーバズソー

丸ノコが人間を壁まで押しつける

Killer Buzz Saw

Spec･効果範囲

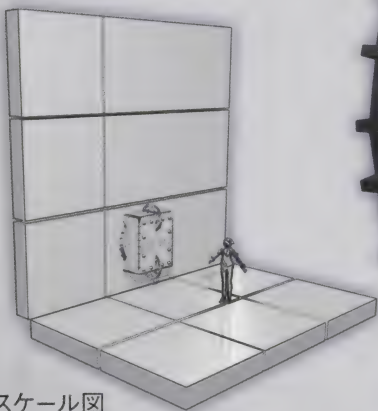
設置場所	壁	必要熟練度	3200
DAMAGE	30	WARL	1000
CHARGE	4	殺傷形式	
ARK	1.0	特殊効果	−
系統評価値	65		

Producer Notes

丸ノコギリの刃が高速回転して壁から飛び出し、当たった敵を壁や障害物に突き当たるまで運びます。この長距離移動の特性を利用して、部屋全体を使ったトラップコンボや、ミッションモードで離れた仕掛けを1つのトラップコンボに組み込むときなどに便利です。斜面に沿って動くので、起伏の多い部屋でも使い勝手があります。

スケール図

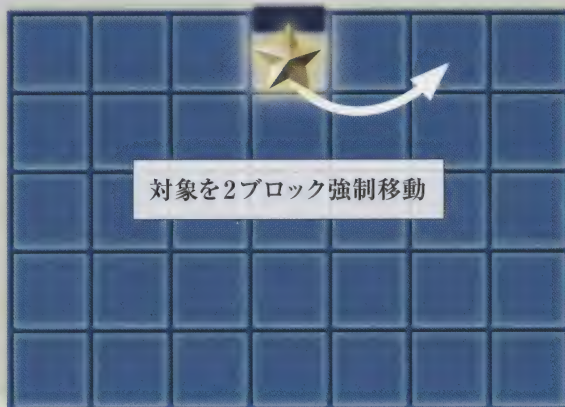
射出装置

デザイン画

デスサイス

死神の鎌が人間を斬りつける

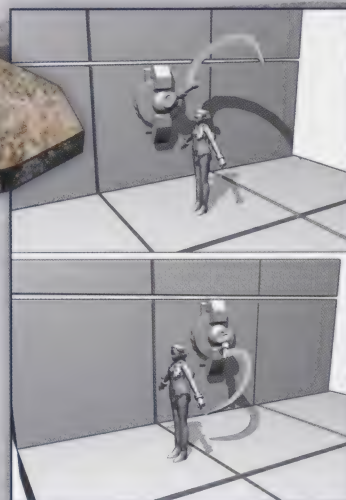
Death Scythe

Spec・効果範囲

設置場所	壁	必要熟練度	10200
DAMAGE	50	WARL	2500
CHARGE	8	殺傷形式	
ARK	0.9	特殊効果	―
系統評価値	70		

Producer Notes

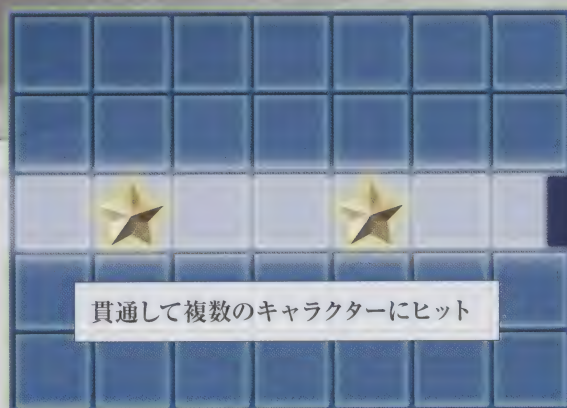
死神の鎌をイメージして作りました。高速の袈裟切りを食らった敵は2ブロック吹っ飛びます。ただ単にダメージを与えるだけでなく、壁沿いに敵を強制移動させる新しいタイプの動きをします。魔神の肉体の一部をモチーフにしたイビル系トラップは定番化してきましたが、このトラップが好評だったら、死神の道具をモチーフにしたデス系も確立していきたいです。

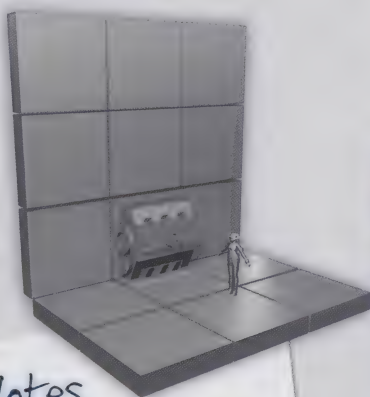
デザイン画

スケール図

ガトリングアロー

壁からの無数の矢が人間を穿つ

Spec・効果範囲

設置場所	壁	必要熟練度	16900
DAMAGE	12	WARL	3000
CHARGE	5	殺傷形式	
ARK	1.0	特殊効果	—
系統評価値	55		

デザイン画

スケール図

射出装置

Producer Notes

アロースリットを5連射するトラップで、簡単に「MULTI HIT」ボーナスを稼ぐことができます。単発のトラップでしのごうというときにはオススメです。当初は、ガトリング部分が回転しない5つの射出口があるタイプでしたが、打ち出す場所を固定したいのと、ガトリングが回るかっこいい動きががどうしても欲しかったので、途中で仕様を変更しました。

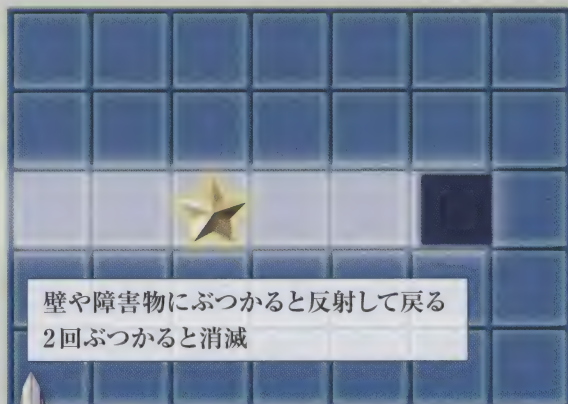
シャークブレード

突き出した刃が床を走り、反転し戻ってくる

Shark Blade

Spec・効果範囲

設置場所	床	必要熟練度	5200
DAMAGE	25	WARL	1500
CHARGE	8	殺傷形式	
ARK	1.0	特殊効果	ー
系統評価値	50		

壁や障害物にぶつかると反射して戻る
2回ぶつかると消滅

スケール図

デザイン画

Producer Notes

鋭利な巨大ザメの背びれです。実在のサメは、背びれは尖っておらず、牙に殺傷力がありますが、サメの背びれが追ってくるほうが怖いということで、背びれにしています。壁まで直進し、壁にあたると戻ってくるので、うまく組み合わせれば往復2回ヒットさせることが可能です。仕掛けの「シカの角」、ウィザードギアの「クロムダイル」といった動物シリーズのトラップは今後も継続していきたいです。

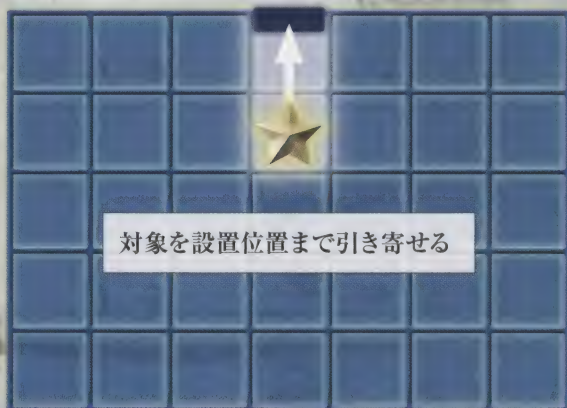
メイデンハッグ

動く鉄の処女が人間を抱え込む

Maiden Hug

Spec・効果範囲

設置場所	壁	必要熟練度	43700
DAMAGE	60	WARL	6000
CHARGE	6	殺傷形式	ー
ARK	0.8	特殊効果	ー
系統評価値	100		

対象を設置位置まで引き寄せる

Producer Notes

「鉄の処女」をモチーフにした残虐トラップの最終形です。鉄の処女というと処刑道具だと思われがちですが、本来は頸動脈や心臓などの急所をはずした拷問器具だったようです。どちらも残虐なことに変わりはありませんが。「メイデンハッグ」は耐性を持つ敵がおらず、しかも敵のガードを突き破る強力な兵器となっています。相当な残虐ポイントを溜めねばなりませんが、その価値はあると思います。

スケール図

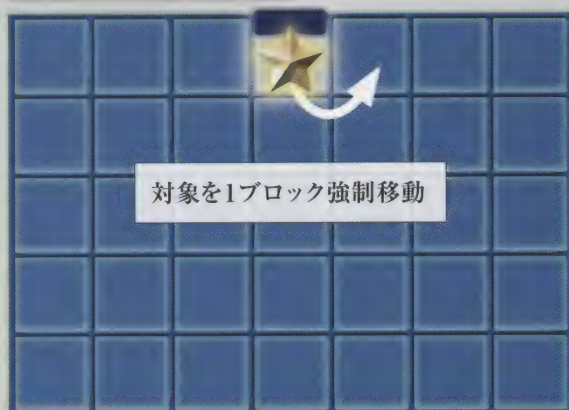
屈辱

トイハンマー

おもちゃのハンマーが人間を殴りつける

Toy Hammer

Spec・効果範囲

設置場所	壁	必要熟練度	4500
DAMAGE	7	WARL	1500
CHARGE	5	殺傷形式	4
ARK	1.3	特殊効果	ー
系統評価値	70		

Producer Notes

巨大なおもちゃのハンマーで、残虐トラップの「デスサイス」同様、壁沿いに敵を強制移動させます。きっと、ハンマーの中身は空気ではなく、ゴムの様な材質で満たされているのでしょう。なので、見かけによらず「メガロック」を打つこともできます。「プッシュウォール」や「スプリングフロア」と組み合わせた、「メガロック」を使ったピンボール的な遊びをすることもできます。

デザイン画

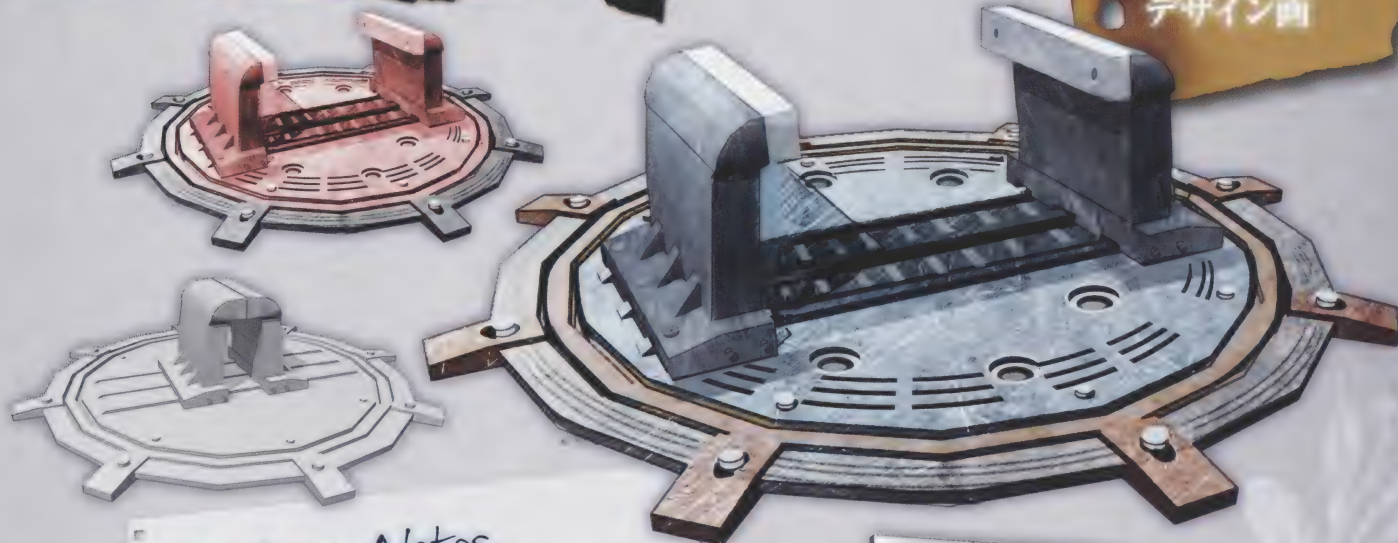
スケール図

マンリキスピン

足を挟んで高速回転し、人間の目を回させる

Spec・効果範囲

設置場所	床	必要熟練度	6500
DAMAGE	10	WARL	2000
CHARGE	8	殺傷形式	
ARK	0.9	特殊効果	—
系統評価値	65		

デザイン画

Producer Notes

開発初期は「ターンテーブル」というトラップとして作っていましたが、より拘束感や強そうな感じを大切にして、マンリキの名前を冠しました。前にフラフラ歩いて横に倒れる、つまり斜め前に動くという変わった強制移動をさせる唯一のトラップで、屈辱コンボを目指す方には、是非とも使っていただきたいトラップです。敵がフラフラしている時間も含めると拘束時間は長いです。

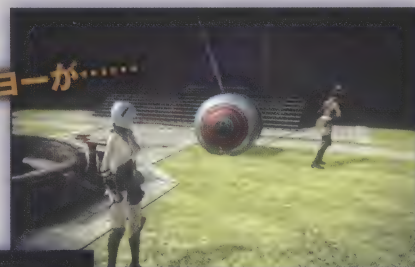
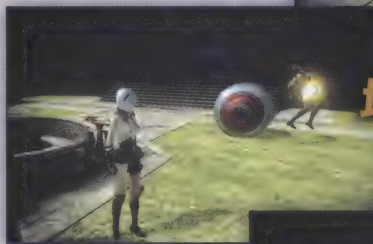
スケール図

メガヨーヨー

巨大なヨーヨーが転がり回る

設置場所	天井	必要熟練度	8800
DAMAGE	30	WARL	3000
CHARGE	9	殺傷形式	―
ARK	0.6	特殊効果	―
系統評価値	50		

Mega Yo-Yo

落下した巨大ヨーヨーが……

地面を疾走！

激突！

跳ね飛ばす!!

Producer Notes

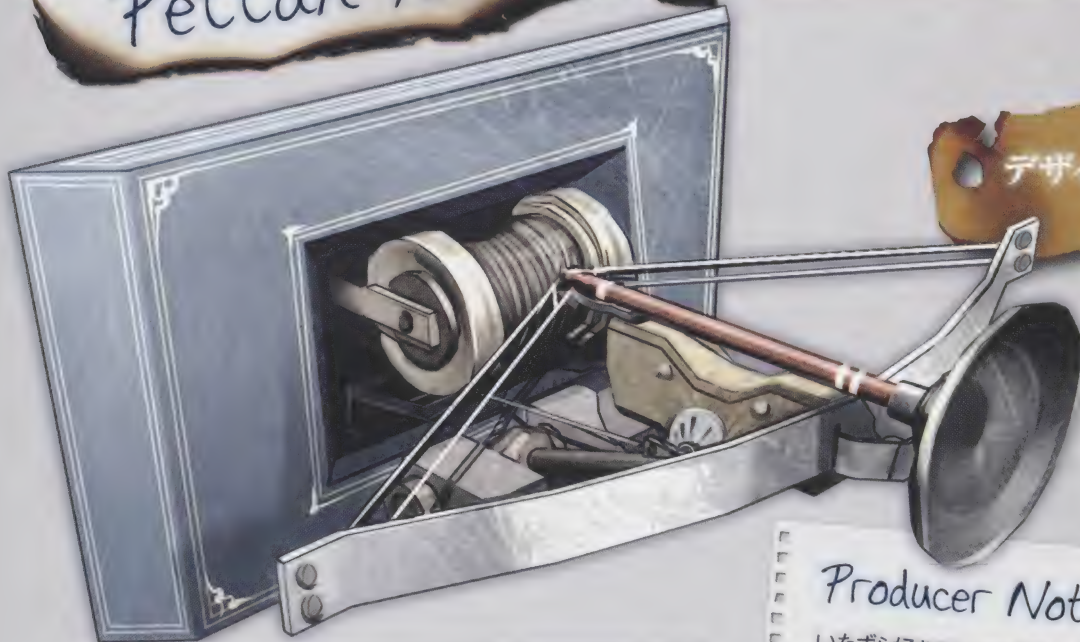
『蒼魔灯』、『影牢II』に登場した、なぜか「犬の散歩」だけをするヨーヨー型のトラップです。今回も「犬の散歩」だけをします。敵にガードされることがないのでトラップコンボの1発目にあると便利なトラップです。ゲーム序盤は屈辱系トラップはダメージが少ないものが多いので、その中では貴重なダメージソースとなるでしょう。

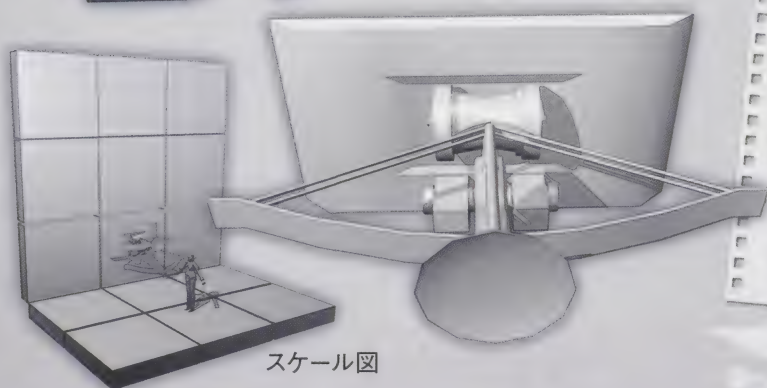
ペッタンアロー

吸盤付きの矢が人間を壁まで引き寄せる

Pettan Arrow

設置場所	壁	必要熟練度	11500
DAMAGE	3	WARL	2500
CHARGE	5	殺傷形式	
ARK	0.7	特殊効果	—
系統評価値	70		

デザイン画

Producer Notes

いたずら好きのリリアが好みそうなトラップです。この元になったトイレの道具の名称で開発チームで意見が分かれました。調べてみたところ「ラバーカップ」と呼ぶようです。名前は軽いですが、長距離の吸い込み系という変わった機能があります。これに限らず屈辱系のトラップはユニークな挙動が多いので、ゲームに慣れてきたら屈辱トラップだけを使った面白動画などを作ってみるのもよいかもしれません。

スケール図

デルタホース

木馬が人間を突き上げる

Producer Notes

敵がトラップにかかったときのリアクションは、モーションキャプチャーという技術で、役者さんにセンサーを付けて収録しています。「デルタホース」のキャプチャー時には、他のトラップに比べて数倍ものパターンのやられ方を収録して、その中から一番股間が痛そうなものを選んでいます。ちなみに本来は、男性の敵向けのトラップです。

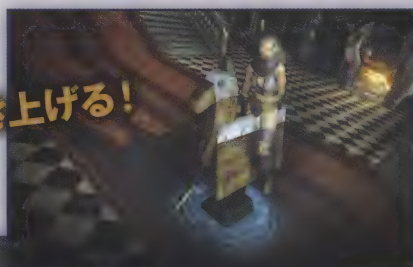
Spec· 効果範囲

設置場所	床	必要熟練度	14600
DAMAGE	30	WARL	4000
CHARGE	6	殺傷形式	—
ARK	0.6	特殊効果	—
系統評価値	85		

足下から
木馬が突き上げる！

Delta Horse

激しい責め苦！

悶絶……

トゥームストーン

墓石が落下して人間を押し潰す

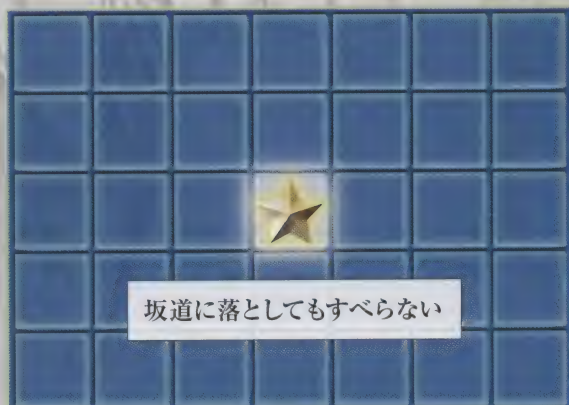
Tombstone

Spec・効果範囲

設置場所	天井	必要熟練度	18200
DAMAGE	44	WARL	3500
CHARGE	8	殺傷形式	
ARK	0.9	特殊効果	ー
系統評価値	60		

デザイン画

スケール図

正面

背面

Producer Notes

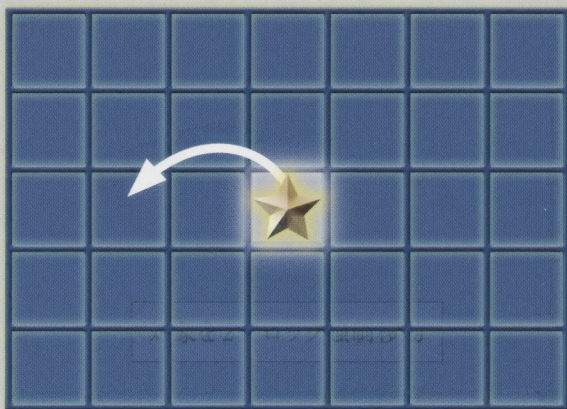
「トドメは墓石で!」というコンセプトのもとに作られたトラップです。このトラップに刻まれている「RIP」は、ラテン語で「安らかに眠れ」の頭文字です。トドメをさせたときのみARKレートが飛躍的に向上します。長いトラップコンボのときには、敵の残りの体力の計算が必要ですが、それに見合ったARKを手に入れることができるでしょう。

ホットプレート

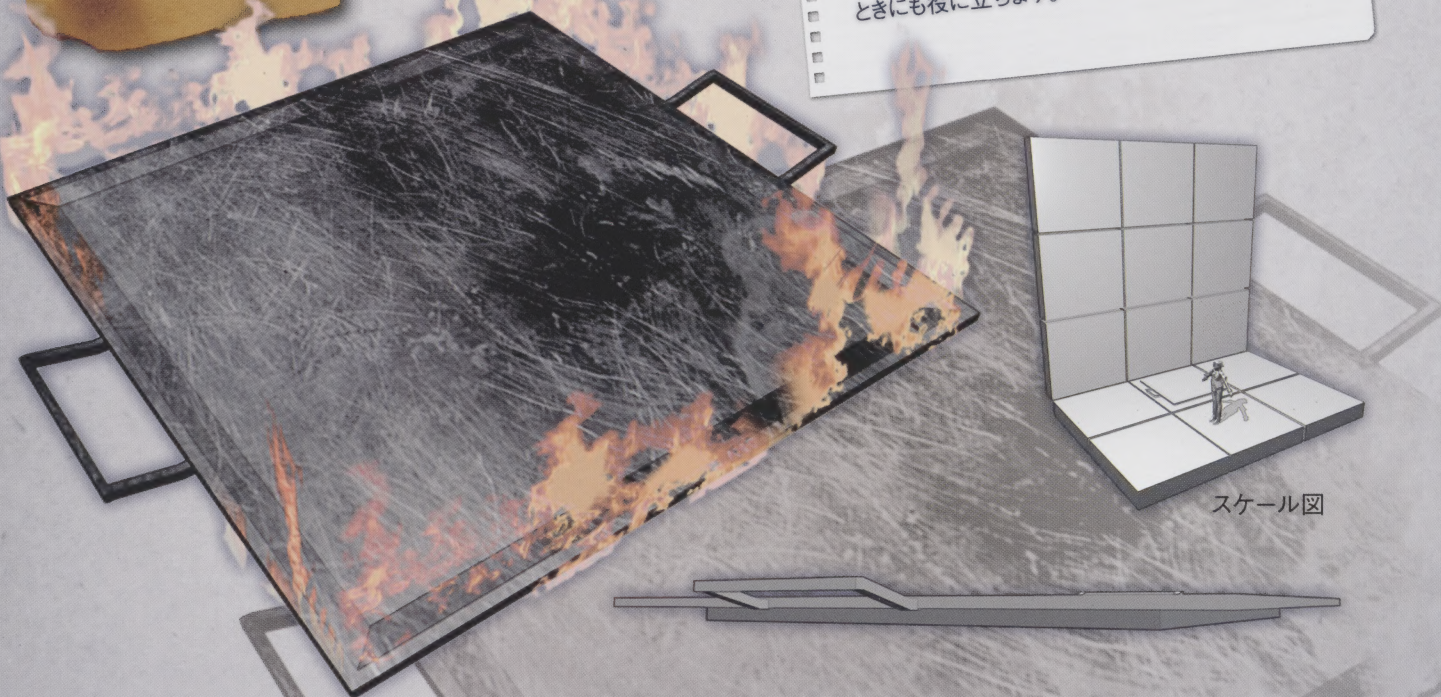
床が焼けた鉄板になり、人間の足を焦がす

Hot Plate

Spec・効果範囲

設置場所	床	必要熟練度	22300
DAMAGE	40	WARL	3500
CHARGE	7	殺傷形式	
ARK	0.7	特殊効果	
系統評価値	85		

Producer Notes

さすがに、このプレートの上で土下座をすることはさせませんでしたが、灼熱のプレートの上に乗ることは、かなりの苦痛です。このトラップは「拘束＋強制移動」という、機能性とダメージもあります。見た目、ダメージ、機能とバランスの取れた逸品です。また強制的に敵を立ち上がらせるため、トラップコンボのときにも役に立ちます。

デザイン画

スケール図

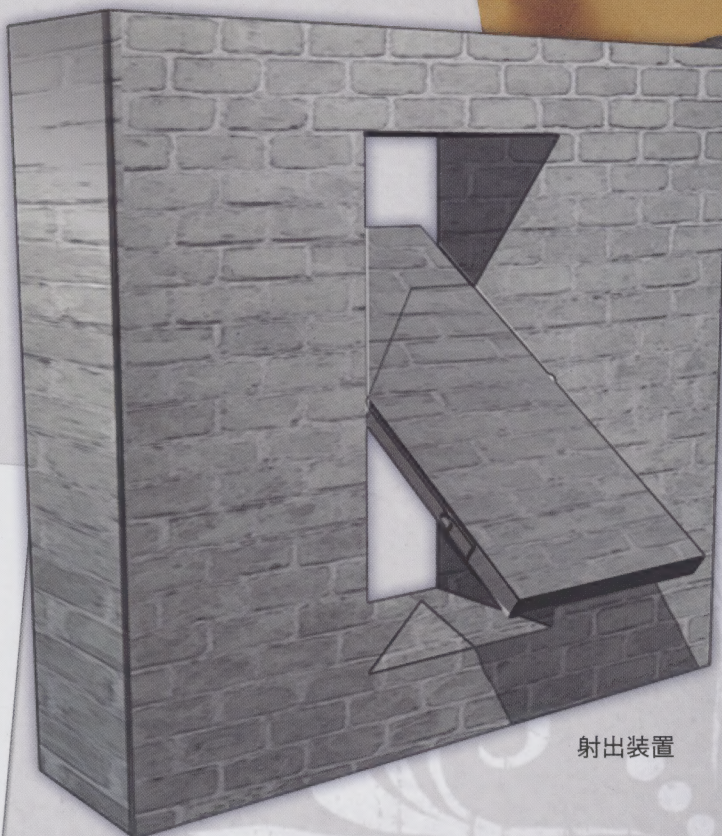
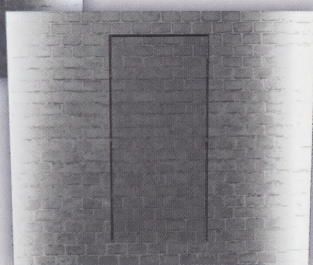
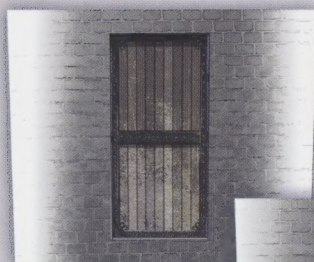
フライングケーキ

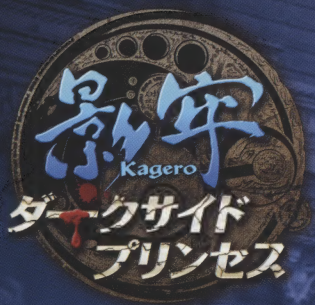
ケーキを顔めがけて投げつけ視界を奪う

Spec・効果範囲

設置場所	壁
DAMAGE	1
CHARGE	3
ARK	2.0
系統評価値	95

必要熟練度	27000
WARL	4000
殺傷形式	—
特殊効果	—

デザイン画

Producer Notes

開発初期は「パイ投げ」にしようと思っていましたが、真っ白なパイだと味気ないので、ケーキにしました。設定としてはバースデーケーキです。後ろから当てたときには効果はあまりなく、正面か横顔をめがけなければならないというテクニックのいるトラップですが、そこも含めて味わってください。当てたときにバラエティ番組のような映像を見ることができます。

影牢 ～ダークサイド プリンセス～

ビジュアル設定資料集

非売品

✤ 発行日
2014年2月27日

✤ 編集
コーエーテクモゲームス　マニュアル部

✤ イラストレーション
前田浩孝
コーエーテクモゲームス　CG部

✤ 本文デザイン
宮下あやこ

✤ 表紙デザイン
コーエーテクモゲームス　デザイン部

✤ 印刷・製本
図書印刷株式会社

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

©2014 コーエーテクモゲームス Printed in Japan.
禁無断複製・転載

KAGERO DARKSIDE PRINCESS

株式会社コーエーテクモゲームス

Printed in Japan